

第1章

导论



单元概述

初步了解艺术设计的基本概念，如艺术设计的历史、范围、定义、特征和要素。为进一步深入学习相关的专业知识奠定一个良好的认识基础。了解艺术的基本特征。设计艺术学是一门新兴的边缘、交叉性和前沿性学科，区分设计艺术与艺术设计的区别，了解设计艺术的性质和特征。

教学目标

有意识地分析生活中的艺术设计作品，思考什么是艺术设计；能够快速阅读教材，有目的地查阅专业理论书籍，撰写小短文，学习论证的基本方法；能够使用论据对自己的论点进行支撑，对合作学习的方法有所了解，掌握合作学习基本技巧。

章节重点

结合设计作品分析设计艺术的性质和特征。

教学时间

2课时。

当我们在内心回首往事时，
当我们在思想之光下关照我们自身时，
我们发现自己的生活被美环绕。
当我们前行时，
身后的一切都呈现出令人愉快的形式，
都像天穹里的云。

——爱默生

设计是满足人需求的工作；
设计是有目的的创作；
设计是为他人而做；
设计是一种合作，需要和不同专长的人一起解决问题；
设计不是设计师个人自由发挥的艺术创作；
设计不是即兴的，是有计划的；
设计是值得终身探索的一个问题。

——靳埭强

1.1 设计艺术学

从今天开始，我们的生活和“艺术”、“设计”走得更近了，将成为我们学习和工作的一部分内容。设计艺术学是一门新兴的学科，从20世纪开始就备受关注。

1.1.1 设计艺术学定义

设计，同文化、社会、科学、艺术这些“大”的词汇一样，抽象且不真实，我们不能像把握“苹果”这样的物词一样去把握“设计”，也不能像把握“红色”这样的属性词一样去把握它。因此，所有关于设计的“精确”定义不过给设计概念又多打了个褶子而已，而任何试图对设计做出“最真”、“最权威”定义的行为，不过是对设计话语权的争夺。

古汉语中没有“设计”一词。“设”有“陈列、安排、开设、建立”的意思；“计”有“计划、谋略”的意思。两词连用有“计谋”的意思。与现代“设计”意义接近的则是“经营”和“意匠”。例如，唐代著名诗人杜甫《丹青引》中“意匠惨淡经营中”的“经营”一词就是指绘画开始阶段的构想和推敲；清代赵翼“想当意匠经营时，多少黄金付一掷”中的“意匠”则是指设计与建造活动的展开。“Design”一词引入中国后，在不同时期有“意匠”、“图案”、“工艺美术”、“美术设计”、“设计”等不同译法。其中，艺术设计取代工艺美术，是时代变迁的历史必然。

不同的设计师对“设计”提出了不同的看法。莫霍利·纳吉说：“设计不是表面的装饰，而是在某一目的的基础上综合社会、人类、经济、技术、艺术、心理、生理等要素，并按照工业生产的轨迹计划产品的技术。”阿克在《设计研究的本质述评》中说：“设计是以共同的学术途径、共同的语言体系和共同的程序，予以统一的一类学科。设计是观察世界和使世界结构化的一种方法。”佩齐在《给人用的建筑》中说：“从现存事实转向未来可能的一种想象飞跃。”雅克斯在《设计·科学·方法》中说：“一种专业活动，反映

了委托人和用户所期望的东西，设计决定了某种有限而称心的状态变化，以及把这些变化置于控制之中的手段。”尹定邦认为“设计就是设想、运筹、计划与预算，它是人类为了实现某种特定的目的而进行的创造性的活动。”王受之认为“设计”是“把一种规划、设想问题的方法通过视觉的方式传达出来的过程。”

对于艺术设计的理解，我们可以参照设计学的概念。设计学或称“设计科学”，是以人类设计行为的全过程和它所涉及的主观和客观因素为对象的，涉及哲学、美学、艺术学、心理学、工程学、管理学、经济学、方法学等诸多学科的边缘学科。该学科以设计艺术的纵向历史发展和横向的理论研究为对象，针对设计发展和实践过程中产生的、经过不断验证提炼的一些基本规律，进行总结、分析和凝练，并在此基础上提出具有前瞻性和规律性的理论指导，是对设计艺术活动的理性思考。

1.1.2 设计艺术学研究对象和范围

设计艺术学主要培养学生对设计艺术的历史及理论进行独立研究的基本素质，培养学生的创造性思维及进行艺术设计、创作实践与教学的能力。设计艺术学设有设计理论与批评、视觉传达设计及理论、设计艺术历史及理论、环境设计与研究等理论类专业方向和视觉传达、建筑、纤维、陶瓷、服装设计等实践类专业方向。

1. 设计艺术的研究对象

作家在描述构思时用的是文字，歌唱家在表达情感时用的是声音，设计师在表现自己创造性想法时所用的则是形、态与色。

“形”是产品的物质形体，是指产品的外观形式，它是与感觉、构成、结构、材质、色彩、空间、功能等密切联系的，表达出来的是产品所蕴含的理性信息；“态”则是指产品可感觉的外观情状和神态，也可理解为产品外观的表情因素，其传达给使用者的是感性信息。可以认为“形态”是一种情感符号，是一种设计师与使用者之间交流思想的语言，在产品设计中，通常将产品的形态分为两大类，即概念形态和现实形态。其中，现实形态可以分为自然形态和人工形态，这是与人们的生活环境相关的。

对于一个设计者来讲，在日常生活中经常面对的形态是自然形态和人工形态，但是在设计过程中常用到的则是纯粹形态。而且在一个产品被设计出来以后，其形态也可以归纳到人工形态中去。

设计作品是要通过形、色、质三个方面，对使用者产生视觉上的影响，并给使用者以美的感受。

“形”是表现产品主题的一个重要方面，任何一个产品都必须依附一定的形才能表现在使用者面前。形主要通过尺寸、形状、比例以及层次关系对使用者产生心理影响，从而使使用者产生拥有感、满足感、成就感等，同时不同的产品形态之间的相互作用还能营造出一定的环境氛围，令使用者产生紧张、愉悦、舒畅等不同的心理情绪。

“色”是指产品的色彩外观，它使产品直观作用于人的视觉，能够强烈地影响人的视觉感受和心理情绪。这是由于人对色彩的感觉最直观、最强烈，印象也最深刻。不同的色彩及其组合会带给使用者不同的感受，如红色的热烈、蓝色的宁静、紫色的神秘、绿色的希望、白色的纯洁等，不同的色彩能够表达出不同的情感，从而使产品具有不同的视觉特征。

“质”是指材料表面的质感和肌理，材料能通过其表面特征带给使用者以视觉或者触觉的感受，以及心理联想和象征意义，这是与使用者之前的经历或使用经验相关的。例如，在手工工具中的把手部分增加细密的纹理会使得摩擦力增大，从而使操作更省力，如果使

用者有类似的经历，那么当他使用一件新式的手工工具时，根据以往的经验，当他看到有细密纹理的部分就知道这里是是用来抓或者握的。

形、色、质是一个产品得以存在的物质基础，那么“态”则是形、色、质三者相互交融、相互作用而达到的意境层面的心理感受，反映的是隐藏在产品外观表象背后的产品内涵和精神。它通常是看不到的，但却又能被使用者真实地感受到，是使用者在使用产品的过程中，通过联想与想象而感受到的满足或者愉悦等方面的情绪与心理作用。

2. 设计艺术学的研究范围

设计艺术学是关于设计这一人类创造性行为的理论研究。由于设计的终极目标是功能性和审美的辩证统一，因此设计艺术学的研究对象与这两方面有着不可分割的关系。

设计艺术学是由多门科学结合而形成的边缘学科，因此，可以从与设计艺术学相关联的学科关系中发现其特点。一是自然科学，设计艺术学要对相关的数学、物理学、材料学、机械学、工程学、电子学等理论进行研究；二是社会科学，设计艺术学要对相关的色彩学、形态构成学、心理学、美学，甚至包括哲学、社会学、文化学、民俗学、传播学、伦理学等进行研究，同时也要对相关的经济学、市场营销学、管理学和策划学进行研究。

1.2 设计艺术的本质和目的

1.2.1 设计艺术的本质

设计艺术的本质体现在创造性、系统性、功能性、艺术性和经济性的不同要求方面，它们共同构成了设计艺术系统存在的核心意义。

1. 创造性

设计艺术是一个不断寻求突破和创新的创造性过程。同时，创造性也是衡量设计艺术综合价值的重要标准。

2. 系统性

形态、色彩、肌理等形式要素是构成设计艺术系统的重要组成部分，而设计物综合价值的实现，需要在更大的市场系统中来完成，设计物本身只是市场系统中的一个要素，它的存在需要与市场系统取得协调。在设计艺术实践中，针对不同的目标所建立的系统层面丰富而复杂，这是设计艺术系统性的首要体现。

3. 功能性

功能性是设计的主要意义，是设计的一种本质特征。设计艺术的功能性本质是其存在的固有价值的体现。其目的在于满足人在使用物时的多种需求，同时功能性本质还体现在开发、创造新的功能方面。人类在设计活动中始终将功能性的作用放在首位，这是由于物品的出现是满足生活的实际需要。物品设计中功能性的首要问题在于重视物品的生理安全感，功能的安全感是人的精神的渴望；功能的第二个表现是适用性，人们对物品适用性的依赖，还在于物品本身耐久性的特点；功能的第三个表现是简洁性。

4. 艺术性

设计艺术的艺术性本质是以满足人的精神需求而存在的，是衡量设计物审美价值的重要标准，同时也是实现设计艺术创造性的主要途径。艺术性是指对设计物的造型形态特征、色彩装饰特征及材料肌理特征等方面的理解与表现。美感是人们通过感觉器官（视觉、触觉和嗅觉）感知到的对环境的初步印象。从本能的欲望到审美需求的产生，是随着人类文化的发展而形成的。审美也是人的自我意识的情感化，它把世界作为自己的作品来参照。

在审美需求中，也包含不同层次的内容。从形式感受获得的感官愉悦到意蕴的领悟和价值体验，从而达到精神的升华。人的审美需求渗透在人们的日常生活之中，由此也使人们使用的物品和生活环境都成为人的价值和意义的一种表征。

5. 经济性

设计艺术的经济性本质以综合价值的实现为基础，体现了经济规律对设计艺术的制约和影响。设计是社会经济发展的重要促进因素，同时，设计艺术自身的价值体系也只有参与经济循环才能得以最终实现，并在参与的过程中，完成自身价值的升华。

1.2.2 设计艺术的目的

设计艺术的目的是“以人为本”。“人”既是生物的人，更是社会的人，因此“以人为本”便拥有了双重含义。设计的终极目标是满足人的精神和物质的需求。需求是人对世界作用的尺度和中心，也是人的生存和发展的必然表现。各种活动都是需求的产生，由需求所推动的。当一种需求得到满足之后，已经得到满足的需求和这种满足的方式（设计品）又会引发新的需求。

首先，设计的主体是人，设计艺术学第一位的研究对象是人和人的思维活动。作为生物的人，设计的目的在于满足人最基本的衣、食、住、行等方面的生存需求，从这个角度来说，“以人为本”的表现形式是以设计“物”来适应人的生理特点，表现在对物的结构、材料、造型、功能等因素进行恰当的、合理的设计上。另外，人的需求是不断更新变化的，“以人为本”的目的还存在于创造物以引导需求的过程中。

其次，“以人为本”的设计目的除了体现在独立的个体物的品质创造外，还要把握这个个体与其他物的协调关系及对环境产生的影响作用，从而使物的存在与所处的环境达成和谐整体。设计的过程体现为人类按自己的设计目标改造世界的历程，体现在人对客观世界的把握和纳入人的认识领域的一切客观因素的可选择性或审美特征。

总之，设计的目的是人而不是物或者产品，设计是关于人的设计，其目的是改善人的环境、工具及人自身。设计的最终归宿是创造合理的生存（或使用）方式，这个归宿体现了设计对生物的人和社会的人综合分析研究而达成的合目的性创造活动的全过程，是设计目的的统一和升华。认识一种新的需求，本身就是一种创造。调查就是满足需求原则的重要手段，是设计师开发新产品、进行新创造的最基本的依据。

1.2.3 课堂实训

“我的设计定义”，由教师下发设计定义参考，讲解“头脑风暴法”，应用这种方法，在纸张上写出对艺术设计定义的看法，由一个同学传到下一个同学手中，依次写下自己对设计艺术的理解。

1.3 设计艺术的基本特征

设计艺术的基本特征是每一个从事设计专业的人都必须面对并弄清的问题，根据理论基础及实践经验，在对现有的设计艺术的理论体系进行分析后，从文化、社会、艺术、科技等多个基本点出发对这些基本问题进行分析，从而实现对设计艺术的本质特征的探讨。

1.3.1 设计的文化特征

文化作为人类所特有的社会形态，在物质文明和精神文明的建设和发展过程中扮演着重要角色。从15世纪前后的文艺复兴时期一直到现在，多少文人政客和思想家就没有停止过对文化的讨论。英国人类学家泰勒在《原始文化》一书中对文化所作的定义是：“文化是一个复合的整体，其中包括知识、信仰、艺术、道德、法律、风俗及人作为社会成员而获得的任何其他的能力和习惯。”当然，国内外学者对文化的定义还有诸多不同的解释，不过，一般认为文化体现了人作为历史活动的主体进行自我创造和自我实现的成果和过程。中国现代文人余秋雨先生对文化的定义客观、精辟地解释了文化的内涵：文化就是一种精神价值及与之呼应的生活方式，它的最终成果是集体人格。

设计艺术的文化特征以多种文化形态的交融，体现其基本内涵；以生活方式的变化表达其存在的物化形态；以设计艺术风格的丰富性直接传达活跃的表层样式和形式。三者互为影响推动，共同构成了设计艺术文化由内而外，不断更新变化着的内容。

文化就是生活，设计创造不存在具体的参照物，文化的沿革正是经过设计者有意或无意的“设计”得来的。设计在沟通文化的同时也沟通了社会与进步的联系。文化是设计内容的直接来源，不同的文化知识限制着创造的内容，不同的社会文明，不同的文化传统，设计创造便有不同的特点。

在今天，文化集中表现为对于人生的反思。人工自然，由设计物组成，人的设计活动及具体的设计，包含了这些原初精神，文化导引我们回顾造物的因和果，反思人类的行为，创造美好明天。总之，设计与文化的关系是双向的，设计本身是一种造物文化，同时又创造新的文化，文化作用于设计，设计又更新着文化。

1.3.2 设计的社会特征

“生活世界”与设计的关系在于：物化的设计主要为日常生活而存在。强调这一点的意义在于：迄今为止的一切历史观不是完全忽视了历史的这一现实基础，就是把它仅仅看成与历史过程没有任何联系的附带因素。因此，历史总是遵照在它之外的某种尺度来编写的——现实的生活、生产被看成是某种非历史的东西，而历史的东西则被看成是某种脱离日常生活的东西，某种处于世界之外和超乎世界之上的东西。设计最明显的特征，就是从过去作为一种个人化的创造行为，正在快速地走向社会，成为一种与社会密切关联的活动方式。设计的社会性可以视为当代设计各种属性中最为基本的规定性。

1. 不同社会形态对设计的影响

设计与人的生活方式是相适应的，设计从衣、食、住、行到意识形态都随时随地发生作用。在相对稳定的社会，人的生活方式变化小，沿用既成设计的现象比较多见，对设计的刺激也小。反之，当社会发生变革时，往往在意识形态方面产生冲击波，生活方式随之而变，势必需要新的设计与之相适应。我们可以把社会大变革大体分为两种类型。一种是社会内部的变革，一种是外力的推动。开放型社会更有机会取他人之长补自己之短，更有机会在不同文化的杂糅中吐故和纳新。因此，开放型社会的科学技术在近代以来走在世界的前列，并以较强的经济和军事实力在地球上寻找新的殖民地，以达到扩张和掠夺的目的。与此同时，他们也把先进的技术逐渐向外传播，使一些长期处于封闭状态的社会走向开放或半开放。18世纪中期以来，开放型社会依靠工业革命的背景，获得了工业化的优势，一改手工业设计为主的格局，成为现代设计的摇篮，在全球激起了设计革命的波澜。

2. 设计对社会形态的影响

设计对生活方式有适应性，但设计又不是完全被动地适应，而是积极地对生活方式发生影响。也就是说，当设计发生某种重大变化时，我们的生活方式也会因此而变化。也可以说，人类的整个文明发展史都与设计有关，而物质文明史就是一部设计史。人的生活方式在物质和精神两个层面上受着设计的直接影响。

在相对稳定的时期，一个民族固有的衣、食、住、行习惯也相对稳定，各种器物设计与衣、食、住、行的风尚也较适应，这种稳定的关系上百年不变也是常有的事。但有几种因素会导致设计发生变化，并对衣、食、住、行产生直接的影响。例如，随着风俗变化而产生新的器物和新的使用（穿着）方法。一般来说，风俗有着长期传承的特点，但不可能一成不变，特别是从长期来考察，风俗变化是必然的。例如，中国在宋代之前很长一段时间里都是席地而坐、卧于榻上，与之相应的家具都适应这样的起居方式。从席地而坐到垂足而坐的变化，对中国生活的影响极为深远，这不但使起居更方便，坐姿更健康舒适，也改变了中国的室内陈设，还产生了中国式的家具设计风格和围桌而坐的“团圆式”进餐方式，这些习惯一直流传到今天，成了新的风俗。

设计对人的意识形态也会发生很大影响，进而引起社会生活的变化。我们都知道，意识形态是与经济基础相适应的上层建筑，包括政治、法律、思想、道德、文学艺术、宗教、哲学和其他社会科学等意识形态。值得注意的是，自然科学、语言学、形式逻辑等社会意识形态形式，不属于意识形态。意识形态是社会意识形态中的特殊部分，有着随社会形态而变化的特征。从设计的性质来看，它与社会经济活动和社会精神活动都有着密切的关系，可以说，设计既是一种经济活动，也是一种精神活动；它的产品既作用于人的经济生活，又作用于人的精神生活，这两者无法完全分离，它们共同推动着社会的发展。因此，设计对意识形态的影响不但存在，而且不可忽视。

1.3.3 设计的艺术特征

现代设计的艺术特征是指设计时要考虑所设计产品或作品的艺术性，使它的造型具有恰当的审美特征和较高的艺术品位，从而给受众以美的享受。真正的美具有积极向上的精神力量，这是现代设计师们所应当追求的，在这一点上与所谓纯艺术家们也没有区别。此外，既然现代设计的服务对象不是设计师自己或少数人，而是社会主体的大众，那么，在坚持设计的艺术原则时，现代设计师要考虑的或首先要关注的就不是他个人的审美爱好或少数人的艺术和审美口味，而是客观存在的普遍性的美学和艺术标准，或者说首先考虑在时代社会、民族环境中形成的共同美感。设计产品的艺术性和审美性不应当是简单的装饰或者说某种外加的、孤立的形式成分，而应当是该产品内在因素的外在表现，是与内容有机统一的形式构成，这种以形式显现出来的东西，其实是内容与形式的统一体。

1.3.4 设计的科技特征

“生活世界”中的人的行动为“衣、食、住、行、用”，同时，探索客观世界，包括人自身。将探索的结果，建立起系统的观念，认识世界即为科学的世界。一般认为科学即是指导人类与自然界打交道的理论知识，尤其指比较系统的自然知识。生活世界对科学世界的影响，是“需要”呼唤设计，设计需要科学技术支持。恩格斯有句名言：“社会一旦有技术上的需要，这种需要就会比十所大学更能把科学推向前进。”理性是思想的本质，思想又是自由的本质。自由是什么呢？自由是人能够认识自然的规律，包括认识人类自己，

理性在人类科学中的作用与自然选择在进化生物学中的作用是类似的。

作为设计哲学概念的“科学世界”，基于人的“纯粹好奇心的探索”，设计创意的物化过程，享受着科学探索成果带来的技术。

艺术与科学，犹如一张纸的两面，一枚硬币的两面，不可分离。设计是艺术与科学技术的结合体。也就是说，设计既与艺术有着密切的关系，又与科学技术有着紧密的联系。设计把艺术与科学技术结合起来，统一起来。

1.3.5 设计的经济特征

设计是经济的产物。从传统设计发展的历史来看，设计的生存和发展，离不开经济的土壤。同样，设计与商业和市场的关系是十分密切的。可以说，设计是商业经济和市场活动的重要组成部分。而商业和市场，既是设计发展的动力，又是设计发展的润滑剂。在中国古代，正是由于传统商业经济和市场经济的逐步繁荣，使设计在相当程度上走向商品化、市场化，从而对传统设计的发展和提高起到了重要的推动作用。

设计作为经济发展的战略手段，是创造财富的一种社会生产力，许多经济发达的国家把设计教育和设计产业作为一项基本国策，这对推动发达国家经济与文化的发展起到了良好的促进作用。例如，英国在第二次世界大战期间，经济发展缓慢，国力逐步衰退。“二战”后，英国政府十分注重设计在国家发展中的重要作用。英国前首相撒切尔夫人在分析英国经济状况和发展战略时指出，英国经济的振兴必须依靠设计产业。1982年，英国政府举办了由企业家、高级管理人员参加的“产品设计和市场成功”会议，撒切尔夫人曾多次邀请企业界和工业设计界的代表探讨英国经济复兴和设计战略。她断言：“设计是工业前途的根本。如果忘记优秀设计的重要性，工业将永远不具有竞争力，永远占据不了市场。当然，在高级管理部门有了这种信念之后，设计才能发挥作用。英国政府必须全力支持设计。”事实证明，英国的设计工业在20世纪80年代初期和中期发展迅猛，整体水平位居世界前列，对国民经济的发展起到了重要的作用。

日本也是将设计作为基本国策的国家之一，工业革命比西方各国晚了整整一个世纪，在“二战”之前，日本在设计方面还是相对落后的状况。1953年，日本开始发展自己的现代设计，政府重视发展设计教育和设计产业，促进了国家经济的发展。经过几十年的发展，如今，日本已成为和欧洲比肩的经济大国之一。

1.3.6 设计的创造性特征

设计，是一个永恒的话题，它贯穿于人类社会发展的全过程。创新是人类的财富之源，是民族进步的灵魂，是国家昌盛的根本，是社会经济文化发展的不竭动力。设计创新是一种生产力，是创造高附加值产品的主要手段，是设计师的立身之本与核心竞争力，也是企业和行业实现可持续发展的必要前提与重要保证。人类整个设计历程充分证明，设计的价值取决于创新。无论是科学家、艺术家还是设计师，是创新的理念意识和能力铸就了他们的辉煌，建造了人类征服自然科学与艺术的殿堂。

首先，创新是设计的生命。正是人的需求促使形态上的创新产生，而创新又满足人的新的生存方式的需求，并不断催生新的心理动机、新的创造。

其次，设计作为一种造物文化，进行文化创新是设计师很重要的课题，是体现设计师创造性的一个方面。设计师生活在不同的文化环境中，这些文化环境会深深地影响着设计

师的思想和世界观，无论是民间文化、乡土文化、都市文化、科技文化，还是不同的民族文化、地域文化都会成为创新的土壤和环境，特别是东西方文化的交融，传统文化和现代文化的结合，会从本质上带来设计文化的创新。

总之，创新是设计永恒的主题，也是衡量设计是否具有创造性的重要标准。

中国人口众多、市场广大，而且正在向小康社会与环境友好型社会迈进，设计必定成为中国未来发展的一大热点。在这样一种天时地利的大环境下，设计师只有通过不断的、积极的创新设计，开发出消费者心目中的优秀作品，才能在这个广阔的市场上占有一席之地，实现设计师应有的价值。

1.3.7 课堂实训

阅读下面的小故事，思考“设计”是什么？

1. 我们今天的发明——汽车，是人类对于速度的渴望。当人类开始考虑解决此问题的时候，只有四条腿的动物能够提供这种速度的借鉴。近身之物就是狗或者马。没有阻力的研究，却有无阻力的体验，砍倒后滚下山坡的木头应该是最早的经验。于是，便有了车轮的出现。来自火堆、石块三个支点的合二为一，综合多功能设计，不仅影响到后来的青铜器造型，也必然影响到“车”这种高速载人工具的设计。以上实例说明了具体形的器用针对具体对象物，而且不是随意而为的。四个轮子比较成功地解决了高速度中的控制平衡，成为车最早形态。当最早的速度功能问题解决之后，舒适的问题出现，车篷便以原有的房屋形态应运而生。而房屋结构后面会看到半坡时期由三个支点立起来的圆锥形到两个圆锥结构之间，通过仅有的一根横木连接，完成复杂的四方结构。

2. “设计和做裁缝的概念有很大的关系——为他人度身定做。”这是靳埭强对于设计的首要观点，也是靳埭强设计观中最重要的重点。做裁缝是注重为他人度身定做一套衣服，要别人穿起来舒适，看起来美观，又合他的心意。这套观念是一个设计师也需要有的。他认为现在很多年轻设计师开始做设计的时候都比较个人化。对此，靳埭强认为应该多想想“度身定做”的观念，多为别人想一些。做设计不是为了自己，而是为了别人。你要为消费者或者委托人去创作一件设计品，是要满足他，而不是为了自己而做。正如裁缝做的衣裳需要适合别人的身材，不是做来自己穿。靳埭强自己很清楚这套观念：“我不会好似一个艺术家只是自恃有艺术气质而去设计，我会为委托人度身定做一件适身合体的设计。”

3. 夏日大雨滂沱以后，从屋檐落下的水滴在空气阻力的作用下，滚圆的水珠变得头大尾小，成为球面和锥面的结合体，展示出空气动力学的流体形态。20世纪美国最著名的艺术设计师罗维和他的同行们在三四十年代，创立了艺术设计中的流线型风格。这种风格形象地反映了对科技进步的追求，它成为飞机、汽车和舰艇造型的基础，并且迅速成为时尚，扩展到卷笔刀、吸尘器、汽油加油柱和灯具的设计中。当年美国艺术设计师蒂格的作品，也融入诸如轿车、波音飞机的内饰等的设计中。

4. 为了适应环境，通过漫长的生物进化过程的不断优化，海豚形成了水中阻力最小的体形。它的长度和厚度的比约为3：6，这种比例可谓恰到好处。因为海豚在水中游动时，既有形状阻力，又有摩擦阻力。如果它的厚度变薄，虽然形状阻力减少，但是摩擦阻力会大大增加。而如果它的厚度加大，虽然摩擦阻力减少，但是形状阻力却又大增。老式潜艇采用了一般舰艇的造型，现代潜艇则按照海豚的体形来建造，结果航速一下子提高了20%~25%。

5. 现代电话机的原型是美国艺术设计师德雷福斯1937年设计的。当时他为贝尔公

司设计了用塑料代替金属、用按键代替转盘拨号的电话机，这种电话机质的飞跃，很快风行全世界。

6. 镀铬(克罗米)的金属弯管椅。第一把这种类型的椅子是德国包豪斯教师布鲁耶在1925年设计的。他受到自己所骑的阿德勒牌自行车镀铬钢管把手的启发，设计了可折叠的镀铬金属弯管椅。他的意图是吸收现代工业的生产工艺，利用比较廉价和实用的材料，并解决标准化问题。布鲁耶成为第一个把镀铬金属弯管带进千家万户的艺术设计师，他的设计改变了家具的制作和使用。

1.4 本章习题

一、选择题，阅读以下段落，思考体现了设计的什么特征，请进行单项或多项选择，并说明理由。

1. 在很长时期的封建社会里，女子的衣着不露肌肤、不显曲线被视为“妇德”，但近代渐渐被突破，到民初，内衣广告已见诸报刊。这种新派的宣传还有南方的《良友》画报相呼应，加上月份牌画更为普及的推广，在20世纪二三十年代的大都市掀起了以西式时髦为美的阵阵热潮。此中，服装设计师、广告画家、报刊策划人在商业利益驱动下，促进了意识形态的变革。

- A. 设计的文化特征
- B. 设计的社会特征
- C. 设计作用于意识形态
- D. 设计的科技特征
- E. 设计作用于生活形态
- F. 设计的创造性特征

2. 中国原始时期的陶器，奴隶制时期的青铜器、玉器，封建制时期的瓷器、漆器、金银器、灯具、家具等产品，都成为了中国古代物质文化的标志性产品，成为中国古代物质文明的象征。以瓷器为例，中国古代的设计产品中，最能体现中国文化精神的，当数中国瓷器。瓷器可以说是中国古代文化在传统设计上的最佳表现载体，是中国文化物化的典范。比如，瓷器的设计就是中国文化讲究完满、和谐、气韵、意境的体现。瓷器设计的完满和和谐，主要表现在瓷器外在的造型和纹饰之美。而瓷器设计的气韵和意境，主要体现在瓷器内在的意蕴之美。也就是说，瓷器设计的气韵和意境，是通过造型、装饰、质地、肌理等艺术手段体现出来的内在韵味和意蕴。

- A. 设计的文化特征
- B. 设计的社会特征
- C. 设计作用于意识形态
- D. 设计的科技特征
- E. 设计作用于生活形态
- F. 设计的创造性特征

3. 在生活起居方面，中国古代有过两种不同的生活起居方式，即“席地而坐”和“垂足而坐”。而这两种生活起居方式的形成、发展或者改变，都是与家具和相关产品的设计分不开的。在两晋南北朝以前，中国人的生活起居是“席地而坐”，席子成为一种经过设计的最早的坐具。为了适应“席地而坐”的生活起居方式，早期的家具和其他实用生活品的造型尺度也都是低矮的。隋唐五代以后，人们的生活起居方式由“席地而坐”向着“垂足而坐”变化，高型家具的设计逐渐增多。

- A. 设计的文化特征
- B. 设计的社会特征
- C. 设计作用于意识形态
- D. 设计的科技特征
- E. 设计作用于生活形态
- F. 设计的创造性特征

4. 明代杰出的科学家宋应星，写了一部《天工开物》，堪称是一部百科全书式的科

学技术著作，也是一部全面总结中国古代造物设计的巨著。在书中，宋应星全面阐述了自己的科学思想，实际上也是他所主张的造物思想，是中国古代科学自然观在传统设计上的完美体现。

- A. 设计的文化特征
- B. 设计的社会特征
- C. 设计作用于意识形态
- D. 设计的科技特征
- E. 设计作用于生活形态
- F. 设计的创造性特征

5.《中国印·舞动的北京》，它的每一个构成要素，都承载着凝重的中华传统文化和激越的奥林匹克精神，彰显着先进的审美观念和昂扬的时代激情。它带给人们的不仅仅是一个奥运会历史上绝无仅有的会徽，也将是中华文明在世界文明史上的又一次发扬光大。印章中的“京”字图案似“京”、似“龙”、似“文”、似“人”，把中国及北京和人文传统、现代运动包含其中；印章中因巧妙变形而形成的向前奔跑，迎接胜利的人形，又体现了奥林匹克运动会以运动员为主体和健康向上的精神，充满动感与朝气，既有中国特色，又有国际性。会徽采用了红底色和白字形加以表现，立体感强烈，具有很强的冲击力，融合传统、典雅的设计元素，有效地表现了主题，强调了民族文化底蕴，同时又很好地与世界文化共融。

- A. 设计的文化特征
- B. 设计的社会特征
- C. 设计作用于意识形态
- D. 设计的科技特征
- E. 设计作用于生活形态
- F. 设计的创造性特征

6.原始陶器的产生，是原始先民有意识地利用火和有选择地使用泥料的结果。而原始陶器功能和造型的设计，也与科学的萌芽和技术水平的提高有直接的关系。例如，尖底瓶，造型为小口、长腹、尖底，系绳的耳环设在瓶腹靠下的部位，这种造型“包含着深刻的力学原理，即重心和定倾中心的相对位置与浮体稳定性”的关系，从而巧妙地解决了汲水的功能。

- A. 设计的文化特征
- B. 设计的社会特征
- C. 设计作用于意识形态
- D. 设计的科技特征
- E. 设计作用于生活形态
- F. 设计的创造性特征

7.青铜器是奴隶制时期最具有时代性的产品。这种产品，既在艺术审美上体现了时代风格，同时在功能的创造、材料的运用和制作工艺等方面，代表了当时最先进的科学技术水平。例如，青铜这种铜、锡、铅等元素的合金材料，当时就属于一种高科技的新型材料，而青铜器所采用的工艺制作方法，如泥范铸造、失蜡法等，也是当时最先进的工艺制作方法。尤其是失蜡法，作为一种熔模铸造工艺，仍然在现代航空、舰艇、机械、仪表等工业部门广泛应用。

- A. 设计的文化特征
- B. 设计的社会特征
- C. 设计作用于意识形态
- D. 设计的科技特征
- E. 设计作用于生活形态
- F. 设计的创造性特征

8.欧式客厅在相当长的时期里，都以壁炉为中心，炉前铺有地毯，两侧布置沙发，成为家人休闲和接待客人的主要场所。自从电视机普及后，客厅的布置往往以电视机为中心。据估计，现在城乡居民娱乐时间的三分之二用来看电视。客厅中过去的围炉而坐变成面向电视机而坐。

- A. 设计的文化特征
- B. 设计的社会特征
- C. 设计作用于意识形态
- D. 设计的科技特征
- E. 设计作用于生活形态
- F. 设计的创造性特征

9. 据美国的亨利·佩卓斯基所著《器具的进化》一书介绍, 19世纪由于道路泥泞和马粪不少, 欧洲流行长统靴, 但长统靴要使用二十多个铁钩式纽扣, 穿脱十分费时, 有时只好整日不脱下长靴。1851年有人申请了一个类似拉链设计的专利, 但未能商品化。直到1894年, 一位机械工程师发明了“滑动式纽扣”, 因较笨重, 只能用在邮袋和军靴上。此后, 经过多次改良, 直到1921年, 一种使用“无钩式纽扣”的橡胶套鞋问世, 这种鞋只要一拉就能穿脱, 当年即售出近五十万双。到20世纪30年代中期, 服装设计师伊萨·斯卡帕瑞里首次将拉链用于服装, 这对于服装来说无疑是一场革命。

- | | |
|--------------|-------------|
| A. 设计的文化特征 | B. 设计的社会特征 |
| C. 设计作用于意识形态 | D. 设计的科技特征 |
| E. 设计作用于生活形态 | F. 设计的创造性特征 |

10. 在法国资产阶级革命波澜壮阔的历史舞台上, 设计曾展现丰富多姿的变化, 服装、建筑、家具都体现了对路易王朝的反对。法国大革命之初, 男子的服装即趋向简朴, 用长裤替代了马裤和裙裤。这种工人穿的长裤由一位下议员带入巴黎被革命者接受, 革命者因此往往被称为“无套裤衩”; 红色自由帽形式多样, 但总要饰以蓝、红、白的三色帽章, 假发消失了; 有的妇女还戴着“宪法无檐帽”以表示对革命的支持。

- | | |
|--------------|-------------|
| A. 设计的文化特征 | B. 设计的社会特征 |
| C. 设计作用于意识形态 | D. 设计的科技特征 |
| E. 设计作用于生活形态 | F. 设计的创造性特征 |

11. 拿破仑时期新贵族生活奢华, 但在这位新统治者崇尚希腊、罗马英雄主义思想的影响下, 古典主义崛起, 不但女装流行被后人称为“帝政式”的罗马风格连衣裙, 建筑出现了罗马式的雄狮凯旋门, 至今耸立在巴黎, 家具和用品也往往仿罗马的样式。

- | | |
|--------------|-------------|
| A. 设计的文化特征 | B. 设计的社会特征 |
| C. 设计作用于意识形态 | D. 设计的科技特征 |
| E. 设计作用于生活形态 | F. 设计的创造性特征 |

二、简答题

1. 什么是设计?
2. 什么是设计的本质?
3. 设计的特征有哪些?
4. 举例分析科技对设计的影响作用?
5. 应用实际生活中碰到的设计现象, 阐述设计的“真”、“善”、“美”。
6. 举例说明设计的特征是如何体现的?
7. 试述设计特征的艺术性、科学性、经济性三者之间的联系。
8. 在设计中如何把握设计的社会功能?

1.5 本章实践

一、课后调研, 使用录像手段或文字记录方式, 询问身边的人“什么是设计? 你对设计的理解。”同时询问他们在生活中感到最不方便的五件事, 从日常生活中了解设计的需要。请思考设计的最终目的是什么, 最后写出你的想法和见解。通过调研, 学习调查方法。

二、写出你在《设计概论》课堂上最想了解的知识或问题。制作PPT文件, 找到自己喜欢的表达形式。